

Der Kämpfmönch

Stärke 14 / Weisheit 13 / Geschicklichkeit 12

- Rassen: Mensch
- ETWO wie Krieger
- Rettungswürfe wie Priester
- Trefferwürfel 1W10
- Trefferpunkte nach 9. Stufe +2 TP
- Stärke- und Konstitutionsbonus wie Krieger
- Magische Gegenstände und Kampfstile (außer Waffe & Schild) wie Krieger
- Rüstung: Lederpanzer, Elfenkettenhemd (ab +2 Bezauberung ohne Abzüge)
- Waffen: Katana, Wakizashi, Tanto, Nunchaku, Sai, Bo, Kette, Tetsubo
- Leise bewegen, Im Schatten verstecken, Wände erklimmen nach Tab. 19 im SL-Handbuch modifiziert nach Geschicklichkeit und Rüstung
- Muss von guter Gesinnung sein
- Darf nicht mehr besitzen, als er tragen kann
- Muss Ethos folgen:
 1. Greife nie einen Wehrlosen oder Schwachen an
 2. Der Kampf ist der letzte Ausweg
 3. Respektiere das Alter
 4. Die wahre Sehnsucht des Kriegers ist der Frieden
- Hat keine Vorkenntnisse
- Dürfen sich nur auf Wu-Tai spezialisieren
- Fertigkeitpunkte wie Krieger
- Zugriff auf Allg., Krieger, Dieb, Lesen & Schreiben, Religionskunde
- Bonusfertigkeiten: Wu-Tai (1W4 / 1W3; Wucht; Ini 3) Spezialisierung +2/+1
Chen-Ho (Visionssuche)
Beruf
- Stufenleiter: Klerikertabelle
- Chen-Ho Grunderfolgchance 40%, zum verstehen der Vision Weisheitsprobe, 5., 10., 15. und 20. Stufe +1-10% (es muss ein Seelentier gewählt werden)

Wu-Tai-Pa

Zugriff ab Stufe	Kosten	Beschreibung
0. Grad	1	Schutz +1 auf alle RW 10 Runden
1. Stufe	1	Geistschock 1W4 SP
	1	Verhüllung Gegner +4 TW 10 Runden
	1	Nachtsicht 1 Stunde
1. Grad	2	Mafuba 1W4+(Stufe x 2) max. 20 60m kein RW
4. Stufe	1/5 R	+1 Fäuste/Tritte
	2	Schnelligkeit BF x 2 für 1 Stunde
	2	Heilen 1W8
	2	Unsichtbarkeit 24 Std.
2. Grad	4	Hadoke 1W6/Stufe max. 10W6 100m RW½
8. Stufe	1/3 R	+2 Fäuste/Tritte
	3	Lähmung Gegner 10 Runden RW nichts
	3	4 Fäuste (2 neue Arme) Angriffe x2; 10 R; komp. zur mag. Faust
	3	Steinhaut

3. Grad 12. Stufe	5 4 1/2 R 3 4	Kame-Hame-Ha 1W4+2/Stufe 150m RW½ Stärke (Stärke 20) 5-10 Runden +3 Fäuste/Tritte Telekinese 10m/Stufe Teleport Stufe in KM
4. Grad 16. Stufe	6 4 5	Finger des Todes Schattenreise Schattenkrieger 4 Duplikate mit den selben Werten erscheinen
5. Grad 20. Stufe	alle	Endschlag (Stufe²=Schaden; Stufe=radius) Anwender stirbt sofort und kann nur mit Wunsch wieder erweckt werden

<i>Stufe/Grad</i>	0	1	2	3	4	5
1. Stufe	1					
4. Stufe	2	1				
8. Stufe	3	2	1			
12. Stufe	4	3	2	1		
16. Stufe	4	4	3	2	1	
20. Stufe	4	4	4	3	2	1

- Die Lehrzeit eines Wu-Tai-Pa beträgt Grad in Monaten und kann nur in einem Kloster gelernt werden
- Chakra Punkte = Stufe
- Man kann einen Chakrapunkt in zwei Stunden Meditation regenerieren.
- Das Wu-Tai-Pa wird im Nahkampf anstelle eines Angriffs durchgeführt, es ist ein Wu-Tai-Pa pro Runde möglich.

Titel

<i>Stufe/Klasse</i>	Klerus	Kämpfer
1-3	Schüler	Schüler
4-9	Mönch	Kämpfmönch
10-15	Meister	Meister der Kampfkunst
16-21	Abt	So Hai

- Die Betitlung erfolgt immer nach der zu Zeit aktiven Klasse
- Jeder Kämpfmönch hat dieselbe Grundausbildung (Schüler 1-3). Hat er den Titel des Kämpfmönches erreicht, so muss er sich während seines Mönch seins entscheiden, ob er auf dem Weg des Kriegers bleibt (Klasse des Kämpfmönches wird bei behalten), oder ob er ein Kleriker seines Gottes wird (er wechselt zwischen den Stufen 4-9 auf normalen Kleriker).
- Heiliges Symbol ist die einfache Gebetskette, auch bei den Kämpfern
- Durch ihre körperliche Ertüchtigung haben die Mönche meist eine höhere Lebenserwartung (Stufe + Höchstalter)
- Die Mönche ernähren sich vegetarisch
- Der Kämpfmönch besitzt kein Startvermögen, da er aber von seinem Kloster aus loszieht wird er von diesem mit dem Notwendigsten ausgestattet. Dies wäre angemessene Kleidung und Ausrüstung, maximal zwei Waffen und 3W4 Goldmünzen.

- Erwirbt der Kämpfer den Titel Meister der Kampfkunst, so hat er das Recht sich einen Schüler zu nehmen, dieser muss dann dem Abt des Klosters vorgestellt werden, er hat das letztendlich das Entscheidungsrecht.
- Erreicht der Klerus den Titel Meister, so erwirbt er das Recht, bei seinem Kloster die Bitte vor zu tragen, ein eigenes Kloster zu errichten. (es dürfen 50 Stufen frei verteilt werden, jede Person darf einen Beruf haben)
- Zu den Bonusfertigkeiten des Kämpfmönches gehört ein Beruf, dies liegt daran, dass jeder Mönch in einem Kloster eine Aufgabe hat, niemand ist nutzlos, und so wird neben der Kampfkunst und der Religion jedem Schüler auch ein Beruf vermittelt. Man kann sich einen Beruf aus folgender Liste aussuchen.

Apothekus	Baumeister	Astrologe	Bäcker	Buchbinder
Maurer	Schreiber	Schuster	Koch	Fassbinder
Grobschmied	Schneider	Gärber	Gärtner	Waffenschmied
Kräuterkundler	Wäscher	Heiler	Feinschmied	Steinmetz
Müller	Papierschöpfer	Töpfer	Gelehrter	Zimmermann
Seilmacher	Bibliothekar	Kartograph	Stallknecht	

- Die Mönche stellen hervorragende Tees her, einige von ihnen haben sogar heilende Wirkung:
 - Erfrischender Tee: Nachtruhe +2 TP
 - Reinigender Tee: neutralisiert natürliche Gifte von Tieren
 - Heilender Tee: Es gibt unterschiedliche Tees für unterschiedliche Krankheiten
- Der Gott der Kämpfmönche heißt O Kuni Nushi und ist ein Rechtschaffend Guter Gott, allerdings verehren die Mönche ihn nicht, weil er ein Gott ist, sondern weil Er es geschafft hat in das Nirwana einzutreten. Es ist mehr ein Nacheifern um das selbe zu erreichen wie Er, deshalb erklärt es auch, warum O Kuni Nushi zwar ein Rechtschaffend Guter Gott ist, aber seine Anhänger auch NG und CG sind, denn das Nirwana erreicht man durch Meditation, gute Taten und Askese und dies muss sich nicht immer an Gesetze halten. O Kuni Nushi selbst wird auch mit Aspekten wie Zuverlässigkeit, Perfektion, Gleichheit, Gerechtigkeit und Aufgeschlossenheit verbunden.
- Auch im Glauben der Kämpfmönche gibt es nicht Einstimmigkeit. Zwar glauben alle Mönche an ihren Gott, O Kuni Nushi, doch variiert die Philosophie, wie man in das Nirvana kommen kann. Ein Großteil der Kloster vertritt die Philosophie, das man das Nirvana durch gute Taten erreichen kann, oder zumindest nach der Wiedergeburt schon einen Teil daraufhin gearbeitet hat. Aber vor ein paar hundert Jahren vertrat ein junger Mönch die Meinung, daß das Nirvana viel besser zu erreichen sei, indem man das Gleichgewicht zwischen Gut und Böse hält. Dieser Mönch war Fuho Ling und aus ihm und seiner Idee wurde die Ling Philosophie, welche genügend Anhänger fand, damit sie sich behaupten konnte. 15% alle Kloster sind Kloster der Ling Philosophie. Die Mönche dieser Kloster unterscheiden sich eigentlich nur in ihrer Gesinnung von den anderen Mönchen, nämlich absolut neutral. Die Regeln für alle Mönche gelten aber dennoch weiter, jeder Mönch muß sie befolgen, egal welcher Philosophie er folgt!

Tabelle zur Ermittlung eines Klosters

Anzahl	Titel	Stufe/Stufe
1	Abt	3+W6 / 15+W6
2	So Hai	15+W6
↓ -2	Meister d. Kampfkunst o. Meister	9+W6 o. 3+W6 / 9+W6
↓ -2	Kämpfmönch o. Mönch	3+W6 o. 3+W6 / 3+W6
9 + W6	Schüler	W3

01-20: Waldkloster
21-40: Bergkloster
41-60: Hügelkloster
61-80: Unterirdisches Kloster
81-00: Wasserkloster

Vokabeln

Chen = Suche Ho = Frage Wu = Kampf
Tai = ohne Waffe Pa = Geist / Kraft